CHAPLIN

159

ÅRGÅNG 20 NR 6 1978 | Utges av Svenska Filminstitutet | 10 KR M MOMS

Bertolucci och *1900*

USA-dominans på bio

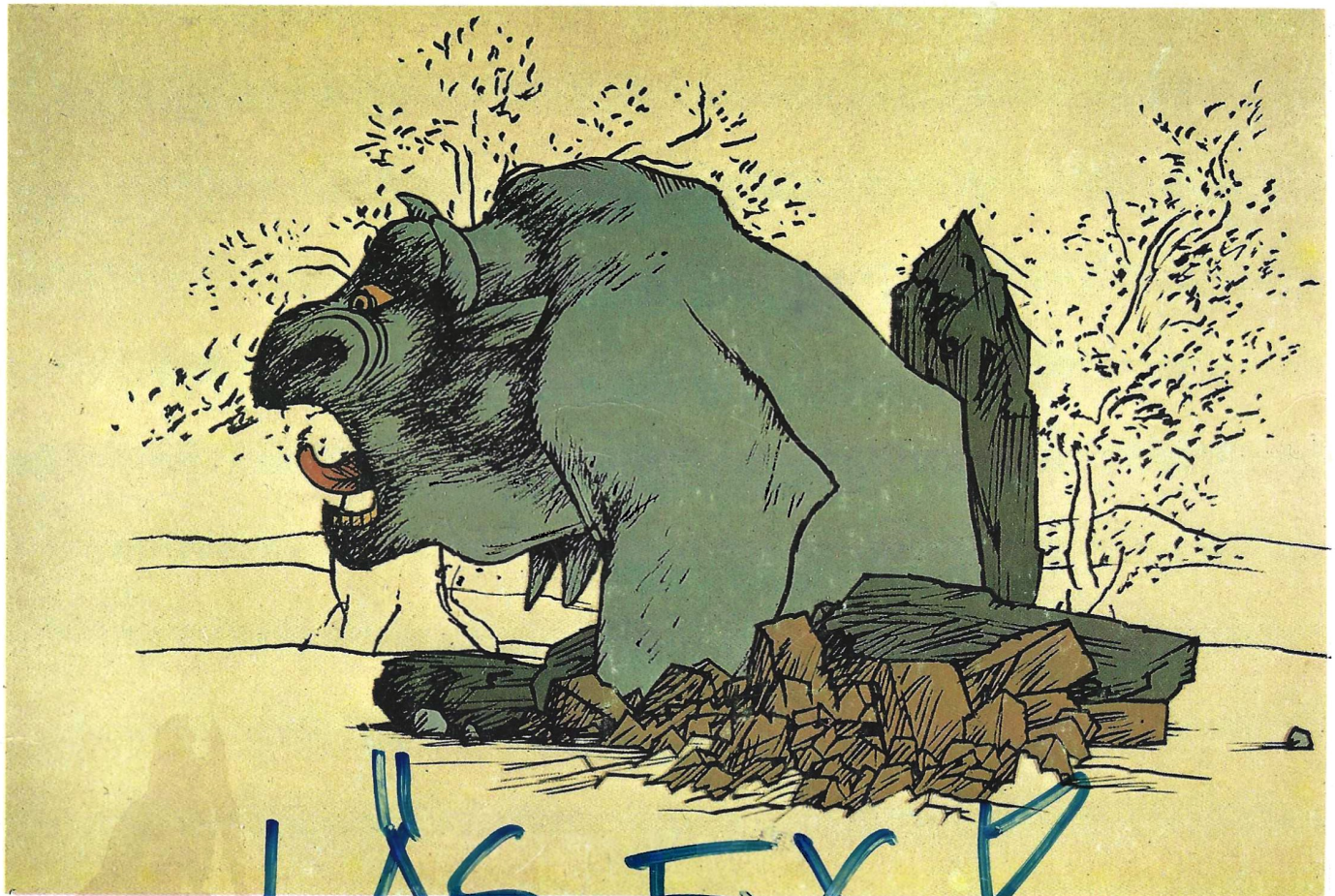
Harlan County, USA

I huvet på Per Åhlin

Dockfilmaren Abdalla

Motkultur och analys

Föreningen
FOLKETS BIO
Skolgatan 26
413 02 GÖTEBORG
Tel: 031-11 30 45



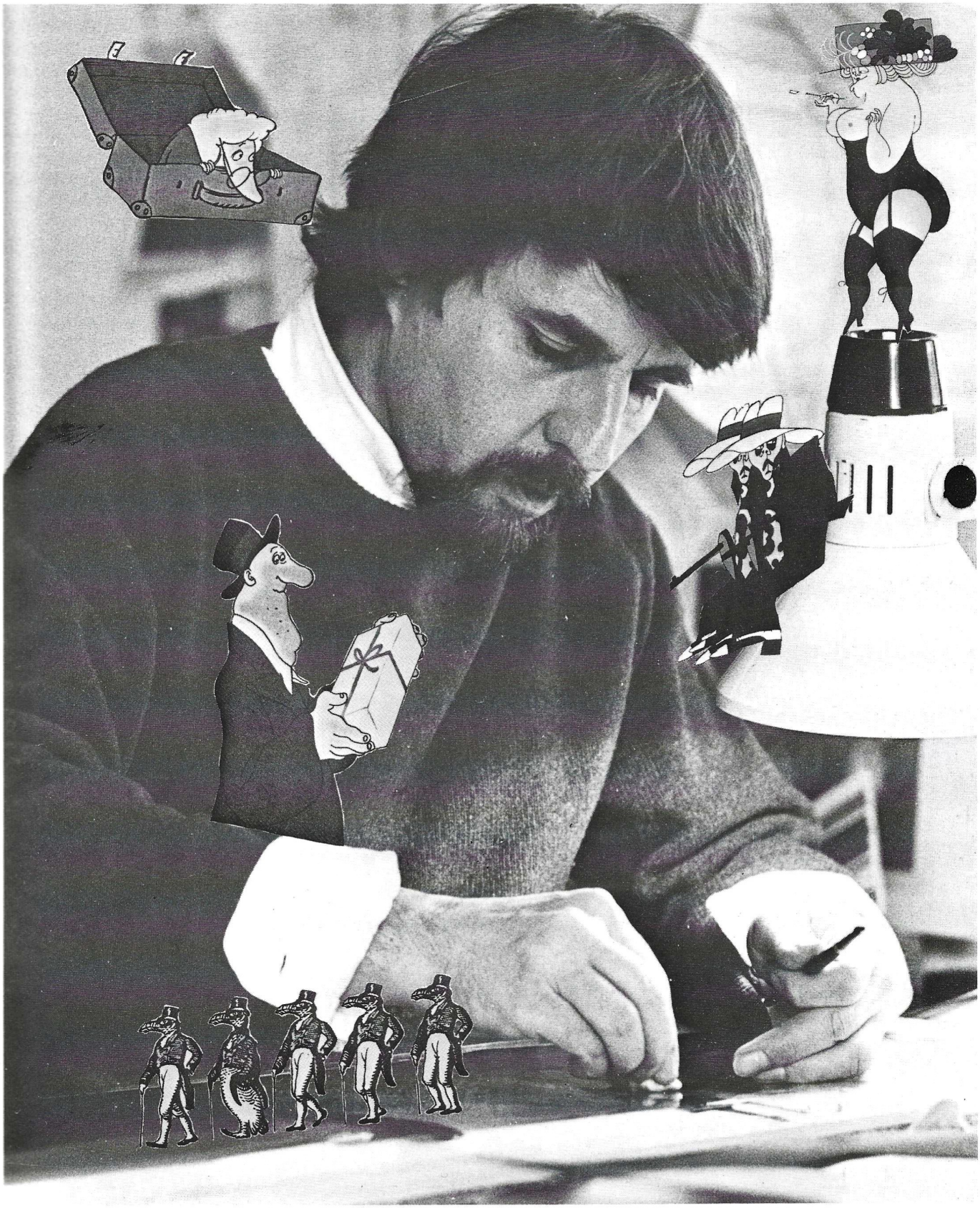
Ur Per Åhlins sk Guernica-sekvens i Picassos äventyr.

888-6

LÄS-EX 6

I huvet på Per Åhlin

En intervju av Lars Åhlander



Per Åhlin, född 1931, torde vara Sveriges internationellt mest kände animationsfilmare.

Verksam från början av 60-talet blev han bekant för en större publik framför allt genom sitt samarbete med Hans Alfredson och Tage Danielsson i produktioner som *I huvet på en gammal gubbe* (1968) och *Karl-Bertil Jonssons julafton* (1975), där han på ett infallsrikt sätt utvecklar en mycket personlig stil.

Sitt internationella genombrott fick han med *Dunderklumpen* (1974), Sveriges första animerade långfilm och en stor artistisk framgång för Per Åhlin.

Hans konstnärliga självständighet tar sig uttryck i bl a en förmåga till ständig förnyelse, som tillsammans med andra egenskaper gör honom till en av de mest spännande animationsfilmarna överhuvudtaget.

I sina ofta med knappa resurser genomförda produktioner överglänser han vida de med kolossala summor understödda animationsfilmerna från de stora fabrikerna i väst och öst.

Per Åhlin har en egen studio, PennFilm, vars stab består av en produktionsledare/animatör, en animatör, två mellantecknare, en xeroxoperatör, två färgläggare, en fotograf och en produktionsledare/sekreterare.

Jag träffade Per Åhlin i PennFilms modernt utrustade studio, inrymd i den f d kamerala byggnaden till det väldiga, numera nedlagda sockerbruket i Hököpinge utanför Malmö.

En trollkarl

Hur kom du att intressera dig för animerad film?

De första tecknade filmerna jag såg påverkade mig enormt. Och jag tror inte det var en slump. När *Snövit* kom, var jag sex, sju år.

Sedan var jag med om epoken på 40-talet, när Disney gjorde sina allra bästa filmer. Jag satt ju och ritade jämt och nu fick jag se att man kunde få teckningar att leva, och det gjorde mig oerhört inspirerad. Jag minns, jag tyckte Disney var ett slags trollkarl. Jag apade väl efter en del, men framför allt lärde jag mig mycket. Jag var väldigt nyfiken på tekniken, hur det hela egentligen gick till. Man kunde läsa sig till det och luska ut själv en hel del. I tidningarna skrevs det reportage om det. Sedan fanns ju Filmjournalen och en del tekniska tidskrifter.

Redan när jag var så där tio år drömde jag om hur man skulle kunna bygga sin egen filmkamera! Jag läste i Nordisk Familjebok om hur den var konstruerad. Att skaffa en kamera var något ouppnåeligt.

När började du på allvar syssla med animerad film?

Jag började göra en del grejer för TV i början på 60-talet tillsammans med Åke Arenhill, ”Söndagsbilagan”, som programmet hette, och några andra saker, t ex ”Litterär kabaré” med Jan Hemmel. Det var genom de filmerna som jag uppmärksammades.

Allt som då gjordes på TV var så väldigt sensationellt och svensk tecknad film var något rätt unikt på den tiden.

På sätt och vis är den väl det fortfarande. Det finns ju ingen regelbunden, kontinuerlig verksamhet på något sätt. Man kan inte tala om en medveten utveckling av animationskonsten i Sverige. Vad som finns är enstaka företeelser som har kommit till stånd av olika motiv under olika omständigheter.

Plats för spontanitet

Du har under årens lopp haft en hel del att göra med HasseåTage. Hur kom du i kontakt med dem?

Parallellt med animerad film håller jag hela tiden på med illustrationer; tidningar, böcker. På det sättet kom jag in på den pocketserie, som Wahlström & Widstrand introducerade, och fick ta hand om den grafiska utformningen av den. Via förlaget kom jag sedan i kontakt med Tage och Svenska Ord.

Jag gjorde förtexterna till deras första film, *Svenska Bilder,* och dem utformade jag i ungefär samma stil som den jag hade jobbat i på TV — ett slags väldigt förenklad cut out-teknik. Detta var 1963—64.

Sedan har jag i deras filmer gjort små grejer, inserat, här och var.

I huvet på en gammal gubbe gjorde vi 1967—68. Den hade premiär hösten 1968. Produktionen av den tog ett och ett halvt år, vilket jag nu inser var rätt fantastiskt.

Då var vi två animatörer, tre färgläggare och en fotograf, som befann sig i Stockholm. GK-Film producerade den tillsammans med Svenska Ord. Alla teckningar o dyl gjorde vi här nere i Skåne, men vi hade ingen möjlighet att se det hela som film, förrän vi hade packat ner allt material, celler, scheman m m i väskor och sedan tagit oss upp till Stockholm och filmat där.

På det sättet jobbade vi ungefär två månader i stöten. Sedan samlade vi ihop allt och åkte upp till Stockholm och filmade. Så tittade vi på det, och sedan åkte vi hem igen och jobbade vidare.

Det var ju en rätt konstig metod att jobba. Dessutom var vi oerhört orutinerade och ingen annan heller som

Sagan om Karl-Bertil Jonssons julafton. *Mannen som får Sartres ”Les mots” (på franska) i julklapp.*

deltog i produktionen visste väl egentligen vad som skulle kunna komma ut av det här projektet. Manuskriptet till filmen var väl också litet annorlunda än vanliga filmmanus — det liknade mera ett synopsis — och vi hade väldigt fria händer.

Vi hade ingen möjlighet att först se den klippta tecknade filmen och sedan komponera live-delen, utan allt gjordes parallellt våren 1968, samtidigt som vi var inne i slutspurten med animationen. Det var naturligtvis en sned metod, det förstod man efteråt, men det blev ju i alla fall något förhållandevis originellt, och den spontanitet som finns där tycker jag är positiv.

Spontanitet är ju annars något rätt sällsynt inom tecknad långfilm, en konstform som kräver ytterst noggranna förberedelser. Och det är ofta där som en stor del av kostnaderna ligger.

Vad innebär förarbetet?

Det är naturligtvis viktigt att manuskriptet är väl genomtänkt och genomarbetat såtillvida att den som skriver det är väl medveten om den tecknade filmens möjligheter och omöjligheter, att han eller hon känner till arbetsprocessen ganska så i detalj. Ju mer man kan förbereda, desto bättre material får man, desto säkrare kan man vara på att få en bra slutprodukt.

Allt man sedan gör består ju ”bara” i att man fullföljer de här ritningarna, schemaskrivningen, på något sätt.

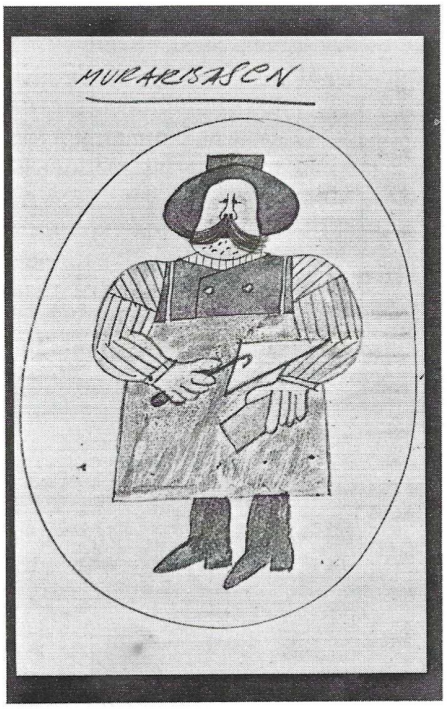
Så som vi har jobbat, har det gått litet grand på kryckor, och jag har också delvis velat ha det så.

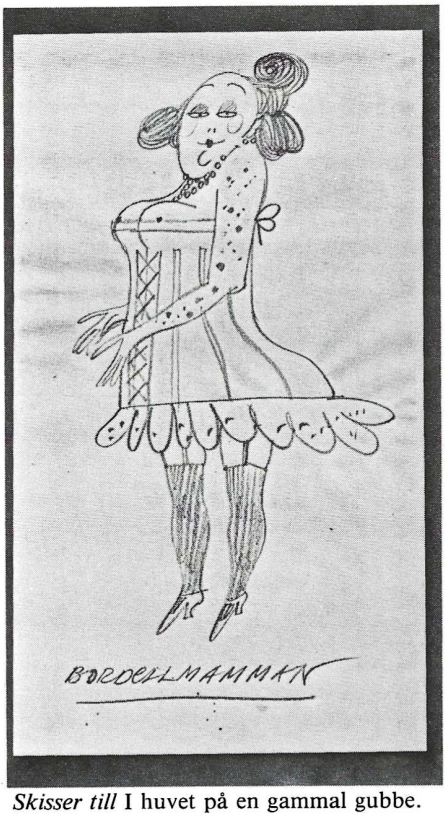
När de stora ”fabrikanterna” gör tecknad film, då ligger kanske mer än halva produktionstiden på förberedelser. Men då låser man ju samtidigt väldigt mycket, det finns nästan ingen plats alls för improvisation.

Det skulle vara jättefint om man kunde komma fram till en arbetsform, inom vilken man både kan förbereda ett projekt så att man ser om det är ekonomiskt möjligt att genomföra, att det ryms i en budget — det kan vara svåröverskådligt — och samtidigt få plats för en viss form av improvisation i ett för övrigt dramatiskt hållbart manuskript.

Artistiskt uttryck och teknisk insikt

Har du några förebilder inom den animerade filmen?





Skisser till I huvet på en gammal gubbe.

De tidiga 30-talsfilmerna av Disney, Fleischer och andra som jobbade då kommer man inte förbi. Många av dem är jävligt bra. De har ofta något slags kraft i sig, en friskhet, som tappats bort med tiden.

Men på senare år finns det tecknare som gjort fina nyskapande grejer; japanen Yoji Kuri som gjort makabra filmer men med en oerhörd konstnärlighet och intensitet; Jan Lenica med sina uttrycksfulla collagefilmer; Walerian Borowczyk som ju numera mest gör ”vanlig” film; belgaren Paul Driessen som jag tycker är suverän.

Men man får inte heller glömma George Dunnings banbrytande insats med *Yellow Submarine* eller Richard Williams, som har en sympatisk inställning till animationskonsten.

Vad anser du om Ralph Bakshi?

Jag vet inte riktigt. *Fritz the Cat* är ju undergroundtecknaren Robert Crumbs figur. Det konstiga är ju att Bakshi sedan fortsatte i Crumbs stil, i *Heavy Traffic* t ex. Men visst har han gjort en insats på sitt sätt. Han har ju skapat ett slags ny film för vuxna, och det är ju fint.

Ett fel vi amatörer ofta gör när vi kommer samman är att vi bara talar om animerad film, vi talar sällan om andra konstarter eller ens om annan film. Vi är så förbannat enkelspårigt inriktade på animerad film och då framförallt på vad som redan gjorts. Det finns en oerhörd massa låsningar och konventioner hos oss som håller på med animation, inklusive hos mig själv.

Vad man drömmer om är ju att kunna utveckla något helt annat, och då menar jag att det är viktigt för oss att titta på andra medier och få inspiration från dem.

Det heter t ex ofta att en bra tecknare är en dålig animatör. Det är naturligtvis ett jävla skitsnack, eftersom man måste vara en god tecknare även för att kunna teckna film. Sedan gäller det givetvis att anpassa teckningskonsten till animationstekniken, men det är en helt annan sak.

Mina idoler, om jag nu har några, är därför ofta sådana som inte har med tecknad film att göra. Jag är ju självlärd och har hela tiden apat efter. Genom det har jag lärt mig en del och kanske också lyckats skapa något eget. Jag har i själva verket lärt mig tekniker av olika slag, lärt mig att behärska dem.

Därför är det typiskt att jag gett mig på tecknad film, som ju ställer kravet att kunna förena artistiskt uttryck med teknisk insikt.

Fyra, fem års jobb

Hur ser du på arbetet med Dunderklumpen *nu? Det var ju några år sedan du gjorde den.*

Ja, en aspekt bland många andra är

väl att jag, redan då vi höll på med den, blev medveten om just det vi nämnt, nämligen hur viktigt det är med ett bra manuskript, god planering osv. Redan då saknade jag det där förarbetet, även om man då förebar ekonomiska skäl från producentens håll. Men frågan är om vi ändå inte skulle ha ägnat mer tid och pengar åt just detta. Då tror jag filmen hade blivit bättre. Och kanske till och med billigare.

Dunderklumpen måste man beteckna som en lågbudgetfilm, även om den kostade ett par, tre miljoner. Något annat än lågbudgeterade animerade långfilmer kan vi heller inte göra i Sverige.

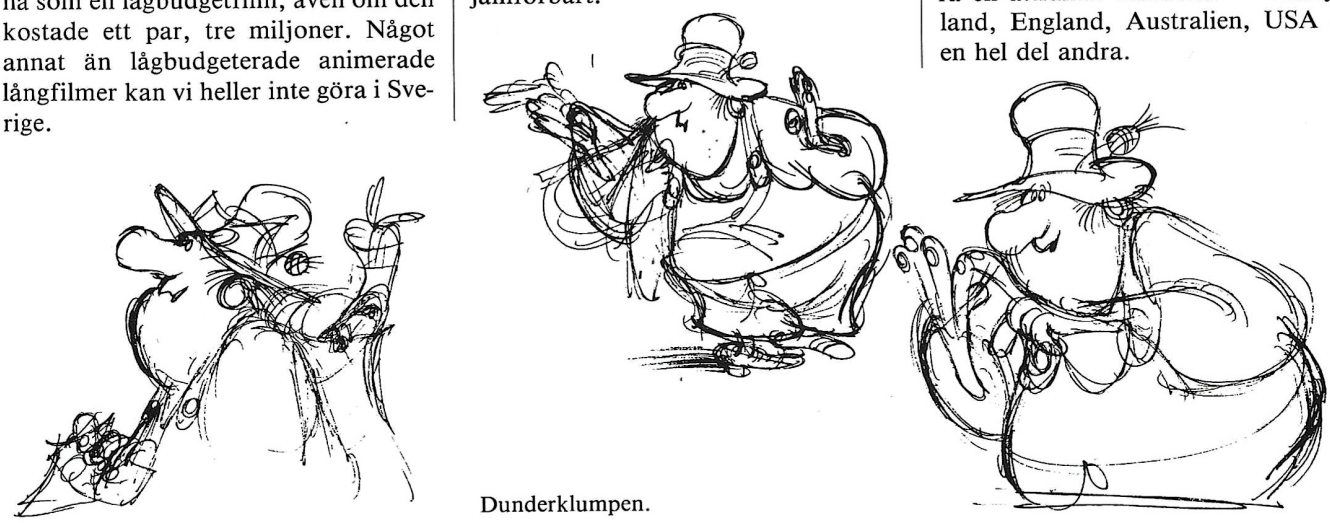
En tecknad långfilm skulle å andra sidan i dag kunna göras i Sverige för, inbillar jag mig, vad en dyr vanlig film kostar — en sex, sju miljoner. Det är ju inte mycket pengar om man jämför med vad motsvarande internationella produktioner kostar.

Manuskriptet till *Dunderklumpen* hade ett tekniskt krav: kombinationen mellan live-film och animation. Delvis hade vi gjort det redan i *I huvet på en gammal gubbe,* men på ett mindre avancerat sätt, så det var inte riktigt jämförbart.

I alla fall hade det till effekt att det hela blev fruktansvärt jobbigt och sett så här i efterhand var det kanske lite dumt av oss att satsa så hårt. Men gjort är gjort.

Vilka andra erfarenheter från Dunderklumpen *skulle du vilja dra fram?*

Ja, jag tycker kanske att det är litet märkligt att den ännu inte har spelat in sina kostnader, eftersom den lär ha sålts till minst ett tjugotal länder, däribland länder som jag vet har betalat rätt mycket i option och som borde vara en attraktiv marknad — Västtyskland, England, Australien, USA och en hel del andra.



Dunderklumpen.

Den lanserades inte tillsammans med andra filmer i ett paket, utan den har verkligen gått på biograferna som ett självständigt program. Och den har gått bra enligt producenterna. Men tydligen inte så bra att den spelat ihop sina kostnader.

En annan erfarenhet jag gjort — om man skulle ge sig in i en ny långfilmsproduktion — det är att man måste förklara för dem som sätter pengar i projektet att det visserligen är en osäker satsning ekonomiskt, eftersom produktionen är så dyr, men att det också betyder en väldig satsning för oss som gör filmen. Vi måste lägga ner fyra, fem år på ett sådant projekt.

Då säger man kanske att det är väl jättebra. Då har ni jobb. Och det är ju sant.

Men att göra just animerad film på låg budget kräver nästan omänskliga prestationer och detta måste betalas, på något sätt.

Merchandising

Det är alltså inte de som gör filmen som skall bidra med riskvilligt kapital?
Idogt arbete är alltid ett riskvilligt kapital. Ett artistiskt kunnande är i detta sammanhang också ett riskvilligt kapital.

Ingen av oss som jobbade med *Dunderklumpen* hade några höga löner. Själv hade jag dels satsat direkta kontanter, dels satt en del av min lön i filmen.

I avtalet som gjordes mellan mig och producenten ligger jag i botten, vilket var ett stort jävla misstag. Jag skulle inte ligga där, utan min risktagning borde motsvarat en topplacering bland de andra risktagarna.

Men jag ligger alltså i botten, vilket gör att filmen måste gå ihop för att min part skall utfalla. Alltså inte bara den delen som är intjänad på s k merchandising utan även den del jag satsat. Det är jätterisigt.

Det var naturligtvis en tabbe av mig. Men det tyder också på en ovanlig kortsynthet och enfald från producenthåll att negligera den kreativa parten. De kan ju aldrig få mig och andra att fungera en gång till.

Hade man varit lite smartare hade man ju spelat korten annorlunda. Då hade vi kunnat samarbeta kring nya projekt. Beteendet är än mer egendomligt eftersom producenten, GK-Film, från början tagit initiativ, som var lovvärda och rätt unika för svensk film — att våga satsa både på *I huvet på en gammal gubbe* och *Dunderklumpen*.

Sedan finns det som sagt någonting som heter merchandising, som tydligen är oundvikligt i samband med animerad film för barn.

Så fort det blev känt att vi producerade en tecknad barnfilm, blev vi överlupna med anbud från de mest skilda och vansinniga håll. Det skulle tillverkas pussel, ballonger, kläder, godis och hela baletten.

Till en början ställde jag mig helt avvisande men insåg så småningom att jag till en viss grad måste acceptera att spela med i det där systemet för distributionens skull. Men det kändes snett: filmen handlade ju om vår miljö och att pengar inte är allt här i livet . . .

För att föra ut budskapet var man beroende av en god distribution, som i sin tur var avhängig av hela den där kommersiella karusellen. Det var jättesvårt att tänka på det viset.

Andra hade kanske lättare för det?
Ja, andra tog det som självklart och eftersom deras huvudsakliga intresse bestod i att skaffa pengar till projektet, kanske jag förstår det på ett sätt. Men jag tycker ändå att en producent måste ha moral.

Jag kan inte riktigt begripa att det skall vara nödvändigt att acceptera precis vadsomhelst. Och det finns ingen som helst möjlighet att kontrollera vad som sker, särskilt inte på den internationella marknaden, där man tydligen inte ens är villig att diskutera ett köp av filmen, om man inte först har försäkrat sig om att det finns ett omfattande merchandising-program.

Om man nu accepterar ett sådant system, då skulle man åtminstone nyskapa det, komma med nya idéer, och inte bara göra precis samma taskiga prylar som alltid gjorts.

Syndikatet som sålde licensrätter på vår film påstod att det här var precis vad de väntat på. Det var en svensk film, det var en originalidé och filmen utspelades i svensk miljö. Det hela var jättefint och här kunde man göra nya, fräscha grejer. Man var inte beroende av något amerikanskt skit.

Det där lät ju väldigt bra, och det var väl det som gjorde att jag lät mig övertygas.

Sedan blev det ju inte så. Slutprodukterna var minst lika taskiga som allt annat som gjorts tidigare. Jag hade ingen större möjlighet att styra det eller protestera mot utvecklingen.

Men för övrigt är det tydligen så att den totala kostnaden för filmen hela tiden stiger, och det blir mer och mer omöjligt att den skall gå ihop.

Den frie producentens små möjligheter

Vad för slags kostnader?
Mig icke veta.

Det har sagts att det är reklamlansering utomlands som kostar pengar, att det är svårt att få in optionsrätter, att det är besvärligt att övervaka filmhyror o dyl.

Det kan naturligtvis vara komplicerat med internationell lansering. Men den här filmen har lanserats på ett alldeles unikt sätt för att vara en svensk film. Den gick mycket bra på den svenska marknaden och den lyckades

verkligen komma in på den internationella.

Filmen kostade som sagt inte heller uppseendeväckande mycket att producera utan tvärtom exceptionellt lite för att vara en tecknad film av det slaget. Därför är de tillkommande och ökande kostnaderna ett trist mysterium.

Dunderklumpen var unik såtillvida att den gjordes av en fri producent som lierat sig med Sveriges Radio och som hade distributionsgarantier från Europa Film. Det talades då väldigt mycket om att fria producenter skulle få chansen att verkligen göra film osv. Dessutom utgjorde projektet den första tecknade långfilmen i Sverige.

Vad som sedan hände kan vara en läxa för andra fria producenter.

Plötsligt blev den frie producenten beroende av distributionsbolaget och andra, som hade möjligheter att sätta in pengar i det hela och köpa ut andra medproducenter.

Sveriges Radio tyckte nämligen att det blev för ''långa'' pengar för att man skulle kunna försvara det i sin budget. Man kunde alltså inte hänga med ända till slutet, så något halvår före premiären köptes Sveriges Radio ut av ett privat konsortium i Göteborg, tror jag det var.

På samma sätt blev även Europa Film intressenter i det hela till slut.

Så producenter är du, GK-Film . . .

Ja, men jag ingår i GK-Films part.

Alltså: du och GK-Film, Europa Film och det privata konsortiet?

Ja, just det. Jag fick hänga med på GK-Films villkor, och det verkar som om GK-Film blivit åsidosatt i hela systemet. Det är möjligen även där som dilemmat ligger.

I alla fall framgår vilka små möjligheter den frie producenten har i förhållande till distributionsbolag som även är medproducenter, när han vill satsa på en ordentlig produktion.

Guernica

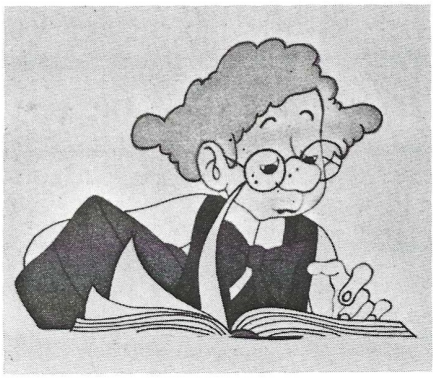
Vi kanske skulle tala lite om Picassos äventyr. *Din insats där skiljer sig något från det du gjort tidigare.*

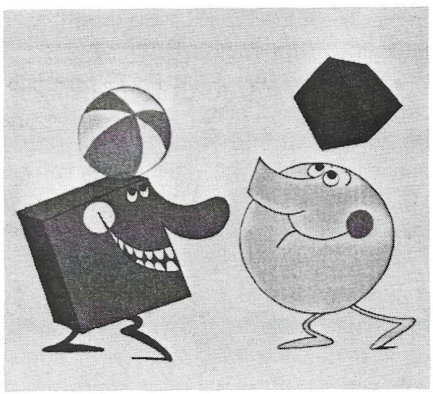
Jag var i första hand inkopplad som scenograf tillsammans med Hasse Alfredson och Stig Boqvist.

Så småningom blev min uppgift att göra Picassos måleri, som skulle förekomma i filmen, att stå för glasmålningarna, att göra vissa animationer och trick samt att göra dräkter och dekor till balettavsnittet.

Vi hade ett fint samarbete kring filmen, även om jag nu efteråt tycker att vi kunde ha talat igenom vissa detaljer mera noggrant och på det sättet nått ett bättre slutresultat.

Just i en sådan film som *Picassos äventyr*, som ju handlar om en bildkonstnär, skulle man kanske ha utnyttjat animationen mer medvetet. Glidningar mellan ''verkligheten'' och Picassos bildvärld kunde ha blivit lite mera spännande än vad de blev.





Karl-Bertil Jonsson själv (överst) och ''Bulleribock'', vinjett för TV 2.

Den här kampen mellan bjässarna, hur lång är den?

Den är väl en minut ungefär. I manuskriptet kallades den för Guernicaavsnittet.

Jag tror att HasseåTage hade väntat sig något helt annat än det jag gjorde, men de har alltid fullt förtroende för den de samarbetar med, så jag fick fria händer.

I manuskriptet står bara ett par rader om att här skall det vara animation.

Vi har mycket att lära

Var det detta du ville göra av din begåvning?

Ja, men jag sitter ju inte här för gott. Jag sitter ju inte här jämt framför allt.

Jag vill och måste göra helt andra saker än det här. Det tror jag är väldigt viktigt för oss som håller på med animation.

Tecknar gör jag ständigt. Målar gör jag också. Utifrån de erfarenheterna får jag nya idéer och nya möjligheter att jobba med det här. Så känner jag det i alla fall.

Vad tycker du är den största fördelen med att jobba med animerad film?

Det är väl det att man har så enorma möjligheter att på ett ritpapper, med en kamera och lite annan utrustning — alltså med väldigt begränsade resurser — göra film.

Du kan sitta i ett litet rum och ändå framställa de mest otroliga saker. Man är inte beroende av skådespelare. Man kan ändå få en jädrans massa folk på bilden. Man kan skapa vilken miljö man vill osv, alltså den totala obegränsningen.

Det tycker jag känns som en inspiration, en utmaning.

Å andra sidan är det också jävligt jobbigt att syssla med det. Om man räknar ut hur många år man rimligtvis har kvar att leva och jämför med hur lång tid det tar att göra en grej, blir man lite betänksam. Då tycker man ibland att man borde göra något annat.

Vad sysslar du med just nu?

Just nu gör vi här på PennFilm en serie för barn på Gunilla Bergströms ''Alfons''-böcker.

Det är en lång serie på 13 avsnitt, som vart och ett omfattar 10 minuter och det ger oss jobb ganska lång tid som du förstår. Det är jättefint av TV 2, som är beställare, att satsa på den här serien, eftersom den dels ger oss arbetstrygghet under ett par tre år, dels ger oss möjlighet att, eftersom projektet har en bestämd svårighetsgrad, under den tiden plocka in nya människor och utbilda dem.

En långfilm av *Dunderklumpens* format krävde rutinerade människor hela produktionen igenom.

Vilka ambitioner har du?

Vad jag skulle önska är väl möjlighet att få något slags kontinuitet i produktionen. Vi har ingen tradition inom yrket här i Sverige; vi har så mycket att lära.

Jag har ambitionen att försöka få ihop ett gäng här nere som står för en viss kvalitet och ett visst tänkande.

Om det sedan kommer ut något som är bra i andra änden, återstår att se. Allt står ju också i relation till de ekonomiska möjligheter som finns.